

令和6年12月6日（金）

於・特許庁庁舎16階特別会議室+Teams会議室

産業構造審議会知的財産分科会  
第16回意匠制度小委員会速記録

特 許 庁

## 目 次

1. 開 会 .....	1
2. 新 委 員 紹 介 .....	1
3. 配付資料の確認等 .....	4
4. 議事の運営等について .....	4
5. 特許庁長官挨拶 .....	5
6. 議 事 .....	7
① 仮想空間におけるデザインに関する意匠制度の在り方について.....	7
② 生成A I技術の発達を踏まえた意匠制度上の適切な対応について.....	23
7. 閉 会 .....	37

## 開 会

○田岡総務課長 それでは、定刻になりましたので、ただいまから産業構造審議会知的財産分科会第16回意匠制度小委員会を開会いたします。

本日は御多忙の中、御出席を賜りまして、誠にありがとうございます。

事務局長を担当いたします、特許庁総務課長の田岡でございます。どうぞよろしくお願い申し上げます。

早速ではございますが、本日の議事進行につきまして、田村委員長にお願いしたいと存じます。どうぞよろしくお願いいたします。

○田村委員長 ありがとうございます。議事に移る前に、新たに就任された委員と今回をもって退任される委員の紹介と、出欠状況及び定足数などについての御説明を事務局からお願いいたします。

## 新 委 員 紹 介

○田岡総務課長 承知いたしました。それでは、今回新たに就任された委員を御紹介させていただきます。簡単で結構ですので、一言ずつ御挨拶を頂戴できますと幸いです。

まず、東京大学大学院情報理工学系研究科教授、東京大学バーチャルリアリティ研究教育センター長の相澤清晴委員でいらっしゃいます。

○相澤委員 相澤と申します。よろしくお願いいたします。

私自身は、画像処理とか、コンピュータビジョンとか、マルチメディアというところを専門としています。今回、生成AIとか仮想空間の構築というところの技術的な部分に多少関わるということで、こちらに参加させていただくことになりました。ぜひよろしくお願い申し上げます。

○田岡総務課長 ありがとうございます。よろしくお願いいたします。

それでは、続きまして、公益社団法人日本パッケージデザイン協会専務理事、株式会社プラグ代表取締役の小川亮委員でいらっしゃいます。

○小川委員 小川亮と申します。よろしくお願いいたします。

私はパッケージのデザインを専門にやっております、パッケージデザインの業界で今、

AIがどうやって使われているか、ばりばり使っているのですけれども、その現状をお伝えすることが、少しでもお役に立てるかなと思っております。よろしくお願いいたします。

○田岡総務課長 よろしく願いいたします。

続きまして、オンラインにて御参加の一般社団法人Metaverse Japan代表理事、長田新子委員でいらっしゃいます。

○長田委員 皆さん、初めまして、こんにちは。一般社団法人Metaverse Japan代表理事の長田と申します。

我々の団体は、メタバースの業界普及と、いわゆる国ですとか地域とつながって、そのよういろいろな皆さんと知識を共有しながら発展させていくというようなことをしております。

あと、別で、私は渋谷区の団体にもおまして、いわゆる行政ですとか地域の中での活用ですとか、いろいろな課題みたいなものもやっておりますので、ぜひこちらで貢献していきたいと思います。よろしくお願いいたします。

○田岡総務課長 よろしく願いいたします。

続きまして、一般社団法人日本デジタル空間経済連盟理事、株式会社日立製作所デジタルサービス研究統括本部先端AIイノベーションセンタ主管研究長、影広達彦委員でいらっしゃいます。

○影広委員 影広です。よろしくお願いいたします。

私、日本デジタル空間経済連盟の理事をやらせていただいております。そちらでいろいろ議論させていただいております。また、日立製作所では、研究開発部門におまして、最近ではインダストリアル向けのメタバースという形の研究開発を行っております。いろいろそういう産業系からの視点でも議論させていただければと思います。よろしくお願いいたします。

○田岡総務課長 よろしく願いいたします。

それでは、続きまして、日本商工会議所理事・産業政策第一部長、加藤正敏委員でいらっしゃいます。

○加藤委員 日本商工会議所の加藤でございます。

産業政策第一部ということで、知的財産ですとか、税制改正も担当しております。どうぞよろしくお願いいたします。

○田岡総務課長 よろしく願いいたします。

続きまして、VRアーティスト、せきぐちあいみ委員でいらっしゃいます。本日、オンラインで御参加いただいております。

○せきぐち委員 こんにちは。VRの空間に絵を描くアーティストとして8年前から活動しております、せきぐちあいみと申します。

私は、事業者さんですとかクリエイターさんが、よりメタバースでも安定した市場として活動していけるお話しになればと思っております。どうぞよろしく願いいたします。

○田岡総務課長 よろしく願いいたします。

続きまして、日本知的財産協会意匠委員会委員長、日本たばこ産業株式会社知的財産部課長代理、野田一隆委員でいらっしゃいます。

○野田委員 日本知的財産協会意匠委員会から参りました、JTの野田です。

今回から仮想空間と生成AIという、産業界の興味、関心の非常に高いテーマについて委員会が行われるということで、特に仮想空間というより広がった部分での定義や範囲、もしくは生成AIの生成物に関する取扱いみたいなところを、皆さんと議論させていただければと思います。どうぞよろしく願いいたします。

○田岡総務課長 どうぞよろしく願いいたします。

続きまして、シティニューワ法律事務所弁護士、バヒスバラン薫委員でいらっしゃいます。

○バヒスバラン委員 初めまして。シティニューワ法律事務所のバヒスバランと申します。

3月まで東京地裁の知的財産部において裁判官として勤務しておったのですが、今年3月に退官して、5月から弁護士として活動しております。弁護士となってからは、主に国際紛争を中心に扱っているのですけれども、その中でデザイン関係の事件も扱っております。どうぞよろしく願いいたします。

○田岡総務課長 よろしく願いいたします。

続きまして、日本弁理士会執行理事、弁理士の松本直子委員でいらっしゃいます。

○松本委員 松本直子と申します。どうぞよろしく願いします。日本弁理士会では執行理事をさせていただいております。

弁理士という仕事なのですけれども、意匠権であるとか、特許、意匠、商標とかの権利の取得のお手伝いもさせていただいているのですが、その権利の利用ですとか、保護された後、第三者との関係での保護範囲のことなど、いろいろ考えて発言させていただければと思っております。よろしく願いします。

○田岡総務課長 よろしく願いいたします。

以上、9名の方に新たに委員に御就任いただきました。どうぞよろしくお願い申し上げます。

次に、委員の皆様の出欠状況でございます。本日は、会議室にお越しいただいております、田村委員長、相澤委員、小川委員、影広委員、加藤委員、黒田委員、野田委員、パヒスバラン委員、松本委員に加えまして、オンラインにて、長田委員、青木委員、せきぐち委員が御出席いただいております。

本日は、12名の委員の皆様のうち、青木先生が途中退席の予定でございますが、全員の委員が御出席ですので、産業構造審議会運営規程第13条6項に基づき、本日の委員会は成立となります。

#### 配付資料の確認等

○田岡総務課長 続きまして、配付資料の確認をさせていただきます。座席表、タブレットの使い方については、お手元に紙で配付させていただいております。そのほか、議事次第、配付資料一覧、委員名簿、資料1「意匠制度に関する検討課題について」につきましては、お手元のタブレットで御覧いただければと存じます。タブレットの使い方につきましてお困りの場合には、お席で挙手いただきますと、担当の者が対応いたしますので、よろしくお願いいたします。

また、質疑などにおいて御発言いただく場合は、会議室にいらっしゃる方は、名札を立てていただきまして、また、指名されましたら、卓上マイクをオンにして御発言のほど、よろしくお願い致します。オンラインで御出席の皆様におかれましては、挙手ボタンにて御発言希望の旨、お知らせください。指名されましたら、マイクをオンにして御発言いただきますようお願いいたします。

#### 議事の運営等について

○田岡総務課長 続きまして、議事の公開についてでございますが、本小委員会では、プレスの傍聴につきましては、会場、ウェブ傍聴を可能としております。一般傍聴につきましては、ウェブ傍聴に限って可能となっております。また、配付資料、議事要旨及び議事録も原則として公開いたします。

事務局からは以上となります。

○田村委員長 ありがとうございました。

#### 特許庁長官挨拶

○田村委員長 続きまして、本日の議題に入る前に、特許庁の小野長官から御挨拶をいただきたく思います。よろしくお願ひします。

○小野長官 特許庁長官の小野でございます。田村委員長をはじめ委員の皆様には、この第16回意匠制度小委員会にお集まりいただきまして、誠にありがとうございます。一言御挨拶申し上げます。

この意匠制度小委員会は、令和4年以来、2年ぶりということでございます。その令和4年のときは、新規性喪失例外に関する手続緩和について御議論いただきました。結果として、その次の年の令和5年の知財一括法でその内容につきましては法改正させていただいております。改めましてお礼を申し上げたいと思います。

今回の課題でございますけれども、社会全体のDXが加速しているということから、このDX時代にふさわしい産業財産制度を構築するということで、具体的には、昨今の仮想空間上のサービスの広がり、それから生成AIによる創作活動の変化、この2つに焦点を当てて議論をお願いしたいと思っております。つきましては、仮想空間におけるデザインに関する意匠制度の在り方及び生成AI技術の発達を踏まえた意匠制度上の適切な対応、この2つについて御議論をお願いしたいと思います。

まず、仮想空間論点についてですが、令和4年はメタバース元年と言われてはいますが、それ以来、特許庁といたしましても継続的に検討を行っております。令和5年には不正競争防止法が改正されまして、仮想空間上の模倣行為の規制について一定のルールが導入されました。その際、意匠法でも措置すべきではないかという意見もいただいております。具体的には、国会から附帯決議をいただいております。

どういう附帯決議かと申しますと、本改正にとどまることなく、幅広く知的財産権に関する法律の改正についても速やかに検討すること、それから、意匠法等の知的財産権に関する法律の保護対象の範囲及び保護の利用の在り方について、適時適切に見直しを行うこと、このような附帯決議をいただいております。

その後、仮想空間につきましても、特にVR技術が着実に発達しておりますし、利活用

の裾野も広がって、市場動向としても拡大が予想されていると理解しております。これまででは現実空間を前提として意匠制度は設計されておりますので、仮想空間の発展と拡大を踏まえて、今後、意匠制度はどうあるべきかということについて、委員の皆様のお力もいただきながら、検討を深めてまいりたいと考えているところでございます。

もう一つの生成AI論点についてでございます。これは端的に申しますと、生成AIを使って幾つもの画像の生成が可能であるということでございます。この点についてはまだまだという意見もありますけれども、これから上がっていく、特に、既に現在において圧倒的に速く大量に生産できるということが特徴でございます。

もちろん、このAIについてはメリットがあるということもございますけれども、他方で、既存のデザインに基づいて第三者が生成AIを利用して大量に生産、それから公開したデザインが既存のデザインの創作者による新しいデザインの意匠登録に当たって障害となるというような指摘もされているところでございます。この点も含めて、現行の制度に影響がないか、対応すべき点があるか、検討を深めていかなければならないと考えているところでございます。

この生成AIの論点につきましては、意匠法についても、まさにここで検討をお願いするところでございますけれども、別に特許制度小委員会のほうでも先月議論を開始したところでございまして、この特許法と併せて検討する必要があると考えているところでございます。

これまでユーザーの声に耳を傾けながら、国内外の実態把握を行うとともに、メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連携会議、それから、AI時代の知的財産権検討会といった政府内のほかの会議体でも議論が進んでおりますので、そういう議論をベースとして検討を進めてきているところでございます。そして、我々は本年前半に特許庁で政策推進懇談会でも議論を行ってきたということで、この小委員会に向けて我々は準備を重ねてきたところでございます。

まさに本日、これらのトピックを議論するのに必要な高い御知見の委員の皆様にお集まりいただいておりますので、ぜひ忌憚のない議論、御意見をいただきながら、率直な意見交換をお願いしたいと考えているところでございます。本日はどうかよろしく願い申し上げます。

○田村委員長 ありがとうございます。

## 議 事

### ① 仮想空間におけるデザインに関する意匠制度の在り方について

○田村委員長 それでは、議事に入ります。まず、DX時代にふさわしい産業財産権制度構築の必要性、仮想空間におけるデザインに関する意匠制度の在り方について、事務局から御説明をいただきます。よろしくお願いいたします。

○吉田意匠制度企画室長 特許庁意匠課の吉田でございます。お手元の資料の資料1「意匠制度に関する検討課題について」、まず1ページ目を御覧ください。まず初めに、DX時代にふさわしい産業財産権構築の必要性につきまして御説明をいたします。

2ページを御覧ください。特許庁は、これまで社会情勢の変化に対応し様々な制度改正を実施してまいりました。デジタル技術の飛躍的な発展に対しても、これにふさわしい制度的措置を講じてまいりました。

意匠制度につきましては、令和元年に、画像の意匠を新たな保護対象として追加したところでございます。

昨今の社会全体でDXが加速する中、特に①から③に掲げておりますような技術の発展に伴う変化に対応して、DX時代にふさわしい産業財産権制度を構築する必要があると考えてございます。

したがって、本意匠制度小委員会におきましては、②、③の社会変化に伴い生じつつある2つの課題、すなわち、生成AI技術の発達を踏まえた意匠制度上の適切な対応及び仮想空間におけるデザインに関する意匠制度の在り方につきまして御議論いただきたいと考えてございます。

次のページでございますが、これら2つの課題についての検討事項と検討の進め方でございます。まず、各課題の当面の検討事項といたしまして、仮想空間に関する課題につきましては、仮想空間におけるビジネスやデザイン創作の実態を踏まえました意匠制度の見直しの必要性及び制度的措置の方向性について御検討いただきたいと存じます。また、生成AIに関する課題につきましては、生成AI技術の発達を踏まえ今後検討すべき課題及びそれらに対する制度的措置の方向性について御検討いただきたいと存じます。

当面の本委員会における検討の進め方でございますが、1か月から2か月に1回程度、本委員会を開催することを予定してございます。その中で議論が深まった論点につきましては、適時に方向性を取りまとめていく所存でございます。

続きまして、4ページ目以降でございますが、本日の1つ目の議題でございます、仮想空間におけるデザインに関する意匠制度の在り方に関する御説明でございます。

5ページを御覧ください。昨今、現実空間と仮想空間を交錯した知財利用が拡大する中、仮想空間におけるデザイン保護については、令和4年4月以降、国会や政府、特許庁におきまして様々な検討や議論がなされてきております。それらをまとめたスライドでございます。

まず、政府全体といたしましては、令和4年、知的財産戦略本部に設置されましたメタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連携会議におきまして、当面の論点について整理がなされ、その内容が令和5年5月に公表されております。また、令和5年には、不正競争防止法が改正され、仮想空間上の形態模倣行為に対応する措置がなされましたが、衆議院経済産業委員会における附帯決議において、本改正にとどまることなく、幅広く知的財産権に関する法律の改正についても速やかに検討すること、意匠法等の知的財産権に関する法律の保護対象の範囲及び保護と利用の在り方について、適時適切に見直しを行うこととされました。

こうした中、特許庁におきましても、意匠法等による保護の在り方について、クリエイターの創作活動に対する萎縮的効果に十分配慮しつつ、令和5年不正競争防止法改正の影響や、諸外国の制度・紛争事例等の動向にも留意しながら、中長期的視野で検討を深めてきたところでございます。

6ページから8ページまでは、昨今の仮想空間の利活用の事例、仮想空間の市場動向の今後の見通しにつきまして、参考情報として御紹介してございます。

9ページ目でございますが、先ほど御紹介いたしました官民連携会議より公表された論点整理の中で挙げられております、現実空間と仮想空間を交錯する知財利用等に関する2つの課題を御紹介したスライドでございます。

1つ目の課題でございますが、現実空間のデザインの仮想空間における模倣として、例えば、ある程度特徴的な外観を有する現実空間の量産品のデザインを模倣した仮想オブジェクトを第三者が無断で販売等するケースにおきまして、当該デザインに係る権利者の権利はどこまで及ぶのか、あるいは権利保護の在り方はどのようにあるべきかという課題でございます。

2つ目の課題でございますが、同一の3Dモデリングによるデザインを基に、現実空間と仮想空間双方の実用品として販売するといったビジネスモデルも現実化する中、これら

の商品のデザインがどのように保護されるのかという課題でございます。

10ページ以降のスライドでは、現行の各法制度の状況を御紹介してございます。まず意匠法でございますが、物品の意匠、建築物の意匠、画像の意匠が保護対象となっております。なお、画像につきましては、全ての画像が意匠法上の保護対象となるわけではございません。一定の制限がございますが、その点につきましては後ほど御説明をさせていただきますと思います。

11ページでございます。物品等の意匠について、意匠権を仮想空間の仮想オブジェクトに行行使できるかについての御説明でございます。例えば、下の図の左側にあるような、現実空間におけるバイクの意匠の意匠権があるとして、右側にありますような第三者が仮想空間においてこのバイクの形状等を模した仮想オブジェクトを無断で販売しているケースにおきまして、こちらに記載の①や②の理由により、意匠権侵害は成立せず、この仮想オブジェクトに対し意匠権を行使できない可能性が高いと考えられております。

なお、このようなケースにおいて、後ほど御紹介いたします、令和5年の改正不競法によっては、一部規制できる可能性がございます。

次の12ページでございますが、仮想空間において用いられる画像の意匠法上の保護につきましての御説明でございます。現行意匠法では、画像であっても、先ほど申し上げたとおり、保護対象となり得る画像については一定の制限がございます。具体的には、こちらに例としてお示ししておりますとおり、機器の操作の用に供されるもの、いわゆる操作画像と、機器がその機能を発揮した結果として表示されるもの、いわゆる表示画像の2つの種類の画像にのみ限定されております。したがって、仮想空間において用いられる画像であっても、操作画像又は表示画像の少なくともいずれか一方に該当すれば、画像の意匠として保護され得るという状況でございます。

同様に、次の13ページでございますが、仮想空間における仮想オブジェクトにつきましても、画像の意匠として保護されるものと保護されないものがあるということについての御説明でございます。例えば、この右下の例のように、仮想空間上に表示されるボールペンの仮想オブジェクトで、仮想空間内の任意の場所に配置することで装飾可能とするだけのものにつきましては、操作画像、表示画像、いずれにも該当せず、画像の意匠としては保護されないものと整理されております。

他方、同一形状のボールペンの画像でありましても、左下の例のように、仮想空間内での描画に用いる画像の場合は、当該画像を選択することで描画機能を立ち上げて、機器の

描画操作に用いることができるということから、意匠法上の画像に該当しまして、画像の意匠として保護され得ると考えられます。

これを踏まえまして、14ページでございますが、画像の意匠権を仮想空間の仮想オブジェクトに行使できるかについての御説明でございます。例えば、下の左の図のような、仮想空間上に描画可能なボールペンのオブジェクト画像につきまして、画像意匠として意匠登録がされているとします。ここで、例えば右の図のような登録意匠に係る画像の形状等を模した仮想オブジェクトを、第三者が無断で販売等している場合に、こちらに記載の①や②の理由により、この仮想オブジェクトに対する意匠権侵害は成立せず、権利行使はできない可能性が高いと考えられております。

以上が、現行意匠法の現状についての御説明でございます。

次の15ページは、令和5年に改正され、本年4月に施行された、不正競争防止法第2条第1項第3号の御説明でございます。本法改正によりまして、仮想空間上での形態模倣行為に対する規制が可能となっております。

具体的には、左下の図で表されているとおり、②、③の赤い矢印の類型に該当する、現実空間と仮想空間を交差する形態模倣行為や、あるいは④の赤い矢印の類型に該当する、仮想空間内の形態模倣行為につきましても、一定の要件が満たされている場合は規制の対象となる、このような法改正でございます。

16ページから18ページまでは、意匠法と不競法との比較、それから官民連携会議におきまして著作権法と仮想空間についての整理された内容、そして意匠法と著作権法との比較についてまとめた参考資料でございますが、御説明は割愛させていただきます。

19ページ目でございます。以上を踏まえまして、現実空間の物品等のデザインを模した仮想オブジェクト等が保護対象になるか、また、現実空間の物品等のデザインを模した仮想オブジェクト等を第三者が無断で販売等するケースにおいて侵害が成立するかという、この2点につきまして、意匠法、不正競争防止法の第2条第1項第3号、著作権法に関する検討結果を整理した内容でございます。

このような状況を踏まえつつ、特許庁におきまして、これまでの取組や検討につきまして御説明をこれからしたいと思います。

まず20ページにお示ししておりますとおり、特許庁では、令和4年と5年に仮想空間に関する調査研究を実施いたしております。令和4年の調査研究では、仮想空間における意匠保護に関する海外の法制度について、公開情報調査も行ってございますが、その概要を

まとめたものが21ページでございます。

また、22ページでございます。令和5年の調査研究におきましては、仮想空間において創作活動されているクリエイターの皆様を対象に、仮想空間におけるデザインの制作、模倣、紛争に関する実態、デザインの保護と利用のバランスに関する意識を問うアンケート調査を行いまして、約400者の皆様から御回答いただいております。こちらの調査結果につきましては、事務局にて内容を整理した上で、次回の本委員会における御検討の際の基礎情報として御提示させていただく予定でございます。

23ページでございます。特許庁では、こうした調査を進めつつ、本年開催された特許庁政策推進懇談会におきましても、この論点について有識者の皆様に御議論をいただきました。6月に取りまとめられた中間整理におきましては、今後の検討の方向性をお示しいただいているところでございます。

その具体的な内容を御説明いたしますと、1点目としまして、まずは意匠制度の見直しの必要性及び許容性を見極めることが重要であり、そのためにも、改正不正競争防止法の影響をはじめとする他法域の動向や海外における議論の動向を注視するとともに、引き続き仮想空間のデザイン創作やビジネスに関わる方々から広く意見を聴取する必要があるとの御指摘をいただいております。

また、2点目としまして、制度見直しの必要性が満たされ、制度的論点について検討を行う場合には、スライド右下にお示ししてございます3つの方向性、すなわち、現行の登録可能類型である物品、建築物、画像の一部以外に登録可能類型を拡大する方向性、それから、物品及び建築物の意匠権について実施の範囲を仮想空間上に延長させる方向性、及びその他の方向性について、それぞれのメリットとデメリットを示した上で検討を進める必要があるといった御指摘をいただいております。

次の24ページでございますが、政策推進懇談会の中間整理における御指摘を受けまして、特許庁にて実施したヒアリング調査の概要の御紹介でございます。この調査では、過去2年間に実施した調査研究において、十分に聴取できていなかった仮想空間のデザイン創作やビジネスに関わるステークホルダーの皆様を対象としましてヒアリングを実施し、現在までに30者以上の企業等の皆様から御意見を頂戴してございます。この調査結果につきましても、次回の本委員会におきまして御報告をさせていただく予定でございます。

最後に、26ページを御覧ください。本日の小委員会で皆様に御議論いただきたい事項でございます。仮想空間におけるビジネスやデザイン創作の実態を踏まえた意匠制度見直し

の必要性及び制度的措置の方向性については、次回の小委員会において具体的な御議論をいただく予定でございますが、この検討の前提としまして、まずは仮想空間を取り巻く状況について把握することが必要と考えております。

そこで、本日は、仮想空間を取り巻く状況につきまして、今後の検討に当たり、特に考慮すべき事項がないか、こちらのスライドにお示ししたとおり、仮想空間に関するビジネスの実態や、技術、デザイン創作の実情、法制度等を念頭に、委員の皆様それぞれのお立場や御専門を踏まえつつ、御意見をいただきたく存じます。

仮想空間におけるデザインに関する意匠制度の在り方について、事務局からの御説明は以上でございます。

○田村委員長 ありがとうございます。それでは、ただいまのDX時代にふさわしい産業財産権制度構築の必要性、仮想空間におけるデザインに関する意匠制度の在り方に関する事務局からの御説明に関しまして、御意見、御質問等のある方はいらっしゃいますでしょうか。いかがでしょうか。何か顔を見合わせていらっしゃいますが、どなたからでも結構でございます。では、青木先生が先ですので、青木委員、お願いいたします。

○青木委員 青木でございます。あと数分で失礼させていただかなければいけないということで、申し訳ございません。本日は恐れ入ります。外から失礼いたします。

私、本日途中で失礼する関係で、この仮想空間周りで少しだけ先に意見を述べさせていただきますと思います。仮想空間と意匠周りに関しては、先ほど事務局様からのお話にもありましたように、とにかく、まず、どうなっているのという実態の把握と、その中でどのぐらいまで保護したほうがいいのか、保護していいのかというような話を詰めるところが最優先ということかと思えます。私は残念ながら、そういった実態のところに関してはよく分かっていないところがございますので、お話を聞かせていただければと思います。

加えて、今回の議論の中でお役に立てそうなところというと、最後の制度周りということになるかと思うのですが、既に政策推進懇談会のほうでもお話があったところだと思うのですが、1つには、現実にあるデザインを仮想空間へ転用される、そのことが問題なのだということであれば、その範囲に限ってという対応の手が1つあると。具体的には、物品等の意匠の権利範囲を広げましょう、ネットに持っていくのも規制対象にしましょうというような対応があり得るということでもあります。

この場合、物品の意匠をトリガーにしますので、仮想空間で自由にやれるものに関しては著作権とか不競法のほうの仕事と。現実の意匠につき仮想空間に持っていかれるケース

に関しては、当初の物品の意匠で対応、こういう手があると。

一方で、このような対応をしてしまいますと、ほかの手が取りにくくなると。いずれ、例えば仮想空間上のオブジェクトも保護したほうがいいね、みたいな話が仮にあったとした場合には、現実の物品に関してはこのようになってしまっているのだけれどもということで、拡張性が非常に低くなるという点があるかと思います。加えて、お話がありましたように、不競法の改正がありましたので、それでは足りないのかということも十分に確認する必要があるのだらうと思います。

一方で、一般にイメージされる仮想空間上のオブジェクトについても意匠制度で守りましょうと。あるいは、今そこまでではないと実態の確認がされたとして、将来的にそういった可能性もあるのであれば、保護対象の拡張という手もあるのだらうと思います。対象をうまく限定すれば、結局、やるべきこととしては先ほどの、今の段階ではリアルなものが仮想空間に持っていかれる程度の規制の対象に絞るということも可能かもしれません。いずれにしても、実態を踏まえつつ、どこまで考えた上でルール化するかというようなどころによってくると思います。

ただ、もちろん、こういった形で保護対象を拡張する、特に画像の拡張を行うということになりますと、令和元年改正のときには、あくまで操作画像、表示画像にしましょうということだったので、その説明とのバッティングも強く出てくると思います。

長々失礼しました。いずれにせよ、そもそも仮想空間って何という話、あるいは、画像らしきものの中でどういうものを保護対象にする、規制対象にする等々、いろいろ考えなければいけないのだらうなと思ひまして、今日途中で失礼して本当に残念なのですけれども、実態を踏まえ検討を十分される必要があるのだらうと思ひました。

私からは以上になります。恐れ入ります。

○田村委員長 青木委員、論理的に説明していただいて、どうもありがとうございました。

それでは、ほかの方、いかがでしょうか。では、相澤委員、お願いいたします。

○相澤委員 仮想空間というワードが、多分、人によっていろいろ捉え方は違っていて、そこはかなりダイバーシティがあるのではないと思うのです。

3Dのデジタルデザインにしておいたオブジェクトは、それを3Dグラフィックスの仮想空間の中に持っていくことは容易にできる。なので、問題は、物理的なアナログのものなのか、それともデジタルなものなのかという、アナログ対デジタルみたいな、そういう話なのではないかと思ひている次第です。

デジタルになっていると、仮想空間の中に持っていかないにしても、その3Dデザインを入手すれば、3Dディスプレイディスプレイで鑑賞するという使い道もあったりします。なので、意匠の議論では、物理的なデザインのところで止めるのか、それともデジタルのデザインまで踏み込むのかということに違いがあるのかと思うわけです。

ただ、デジタルのデザインと言った途端に、いろいろ可能性が出てきてしまう。クリエイターの人が描いた、物理的に存在しないようなキャラクターも全部対象にしたりすると、範囲が一気にまた広がるわけです。なので、どこで区切るのかということが重要になります。物理的に実現しているものなのかどうかという区切りが適切か、分かりませんが、何かで区切りをつけたデジタルなデザインを扱うようにするというのが、話を理解しやすい方向に持っていける道であろうかと思っている次第でもあります。

以上です。

○田村委員長 法制度の区切り方についての御提案、ありがとうございました。

ほか、いかがでしょうか。今、実は、野田委員のほう若干早かったのですが……そうですか。では、黒田委員、どうぞ。

○黒田委員 先ほど相澤先生からお話しいただいたように、定義をしっかり決めたほうが話を整理しやすいかなと思いましたが、それと、これはひとえにどういうところにニーズがあるかということにもよると思うのですが、今御紹介いただいた問題として、リアル空間のものを第三者が仮想空間に無断で転用するパターンについての問題と、リアル空間でものを持っている人が、仮想空間でも同じものをつくって、それについても保護したいという話と、2つパターンがあったと思うのですが、それだけで今回はいいのか。それとも、仮想空間だけで何かを実施する人についても保護するというニーズがあるのか、ニーズがある場合に今回それを検討する必要があるのか、あるいは、意匠法の範囲外だから検討は不要なのかということも、整理されたほうがいいかなという気がいたしました。

あと、26ページの特段考慮すべき事項があるかどうかのところについて、私も仮想空間のことがいま一つよく分からないので、その仮想空間のオブジェクトがどのように使われているのか、仮想空間上ではいわゆる実施とはどういうものを言うのだろうかということも、ぜひ調べていただきたい。あと、特に仮想空間における収益メカニズムの辺も調べていただきたいと思っております。

以上です。

○田村委員長 問題とすべき事例の整理と、調査すべき論点について、ありがとうございました。

ます。

では、お待たせいたしました。野田委員、お願いいたします。

○野田委員 J I P A意匠委員会の野田です。私から、産業界の事情や課題として考えている点と、そこから我々が気にしている点について、お話しさせていただければと思います。

前段として、J I P A意匠委員会所属の企業は大企業が多く、かつコンテンツをメイン事業としていない企業がほとんどですので、その観点からの意見である旨、御承知おきいただければと思います。

まず、ビジネスにおける仮想空間の活用と今後の成長という点について、現状で、業種にかかわらず、多くの企業が仮想空間といいますかメタバースみたいなところの利用はしております。仮想オフィスを提供する企業もあれば、実際に収益を上げるものではなくマーケティングや顧客との接点として、デジタルショールーム、展示会、イベントなど活用している例は多岐にわたります。ただ、この利活用の程度には大小があつて、イベントとして数日程度、数週間程度でやっているというところも多くあります。こういうマーケティングの一環としての利用まで考えると、市場の成長スピードがどれぐらいあるのかというところまでは分かりませんが、今後も何かしら活用していく方向、市場としては成長する方向ではないかなとは感じております。

そんな中で、現状の課題です。資料の11ページのバイクの事例にもありましたが、現実空間の実製品が仮想空間内に第三者によって無断で模倣され、それが販売されたという点は、各企業へのヒアリングでも聞こえております。こちらはバイクの事例となっておりますが、私のほうでは、自動車で同じような事例があると聞いております。このように実製品の権利者が、仮想空間内で何か活動する際に、利益を受ける権利が阻害される事例がありますし、また、仮想空間内において、権利者の意図しない使用方法により権利者の名誉やブランドを毀損し得る事例も見られるという状況です。

これらの被害数や規模は今のところ多くはないと、ヒアリングした結果から感じております。ただ、今後、市場の規模が拡大するのであれば、これらの被害もおのずと増えてくる可能性はあるものと考えております。

我々が気にしているところは、もう既に先生方から御意見が出ておりますが、仮想空間の定義、範囲というところはぜひ明確にさせていただきたいと思っております。何かしら仮に保護を行うとすれば、逆に言うと、クリアランスですね、我々が他者の権利を侵害しな

いたために行うクリアランスの負担が増すというのも1つあります。また、仮想空間の範囲次第では、関連してくる企業が変わってくる可能性があると思います。そういった意味では、我々が今後考えていく、また意見出ししていく方向性が変わる可能性も考えられるものと思っております。

重ねてではありますが、仮想空間の定義、範囲、は重要な論点だと思っておりますので、明確化していただければと思います。

以上です。

○田村委員長 議論すべき事項について、どうもありがとうございました。

ほかはいかがでしょうか。松本委員、お願いいたします。

○松本委員 松本です。今お話にもありましたように、射程範囲というのはもちろんなのですけれども、まず、9ページをちょっと見ていただきますと、現実空間から仮想空間への利用ということで、今、意匠権の図面が仮想空間でも使われたらという前提で、これは便宜上にこうなっているのだと思うのですが、実際のところは、権利者はリアルな車についての権利を持っている。その範囲が図面の範囲ということになるのだらうと思います。リアルな物品に関しては、用途、機能というもので区切られていて、用途、機能が同一又は類似ではないと権利が行使できないということになっています。

この場合、やはり問題になってくるのが、仮想空間と一応言わせていただきますけれども、仮想空間の中での用途、機能というものは無限に設定できるというところでありまして、その場合、権利者としては、どこかでその外観が使われたときに文句は言いたいけれども、やはり用途、機能で区切られてくるのであれば、どこまで言えるのかというのが、著作権で言いにくかったり、今回は不正競争防止法で言えるようになったりというのはありますけれども、では意匠権はリアルなものだけなのかというところが1つ問題であろうかなと思います。

それから、利用者側なのですけれども、やはり今のところ、著作権に関してクリアランスができていれば利用可能だということはあるところ、意匠権の権利がデジタル空間の中に制限なく入ってくるとすると、やはりクリアランスの量は格段に増えてしまうということになりますので、この辺を、どの範囲がどの法律で守られて、どのように利用者と権利者がお互いに適正に守られていくかという話をしなければいけないかと思っております。この点に関しましては次回お話しということなので、持ち帰りまして、日本弁理士会の意匠委員会でも話を十分に尽くして、範囲を検討したいと思っております。

以上です。

○田村委員長 物品の意匠の基本、あるいはクリアランスの問題点についてお話しいただき、どうもありがとうございました。

ほかいかがでしょうか。加藤委員、お願いいたします。

○加藤委員 御指名ありがとうございます。日本商工会議所の加藤です。

まず、事務局の方の御説明、誠にありがとうございます。検討の方向性、調査項目について、特段異議はございません。

現在、仮想空間に関するビジネスに携わる中小企業は、恐らく限定的であると思いますけれども、今後、仮想空間の普及が進めば、そのビジネスに携わる中小企業も増えてくるのではなかろうかと思えます。制度的措置を図るに当たっては、まずは正確な実態調査が不可欠です。中小企業、スタートアップと仮想空間の現在の関係性に加えて、取引先である大企業の実態状況ですとか、今後のデジタル空間の進展が中小企業、スタートアップに与える影響、さらには諸外国の動向などについても、ぜひ幅広く調査をいただければと思っております。

現在の意匠権や不正競争防止法では仮想空間上の権利保護が十分でないというお話もございましたが、ぜひ権利者保護が進むような制度的措置をここで検討できればと思っております。

一方、中小企業が自身の意匠権について他者からの侵害を防ぎ、自らも意図せず他者の権利を侵害しないようにするためには、まずは意匠法などを含めた、私どもは知財経営リテラシーと言っていますけれども、そういったリテラシーを向上させることも大事ですし、さらには類似意匠の調査も重要となってまいります。人的、費用的な経営資源が足りない中小企業においては、なかなか調査負担も大きいという状況です。

登録類型の拡大を図る場合には、権利取得に係る諸手続の煩雑化や費用負担の増加に伴い申請類型を減じてしまうなど、網羅的な権利取得の足かせになる可能性も中小企業の場合にはございます。また、実施範囲を拡充した場合、意匠制度への理解が不足していることによる意図しない侵害を生じさせる懸念があります。

そのため、意匠制度の検討と併せて、手続の簡素化、中小企業に対する I N P I T などの支援機関と連携した丁寧なサポートや普及啓発、補助金等の支援も併せて検討いただければと思います。

なお、今まで、2023年の3月から知財経営支援ネットワークということで、特許庁、私

ども、日本弁理士会、I N P I Tの4者連携を進めてきましたが、12月4日から中小企業庁も交えた5者連携となっております。中小企業庁も含めたいろいろな周知等も大事かと思えます。引き続きよろしくお願ひします。

以上です。

○田村委員長 留意すべき実態についてお話しいただき、ありがとうございました。

ほかはいかがでしょうか。長田委員、お願ひいたします。

○長田委員 オンライン上ですみません。

全体的な方向性はいいと私は思っています。メタバースを取り巻く環境で、仮想空間という、いわゆるインターネットの次の世代という部分が強いのと思うのですが、現実社会でのXRとかARでのオブジェとかアイテムとかそういうものも出てきていると思ひますので、まず、仮想空間というものをどの範囲にするのかというところは大事な部分かなと思ひます。

一方で、これはまだまだプラットフォームとかそういう人たちはありますけれども、やはりUGCがすごく出てくるというのがあって、いわゆるYouTubeみたいな、どんどんプラットフォーム上に自分たちがコンテンツをつくれるというような環境が広がりつつありますので、そういう意味では、その中で現実のものを模倣したものとか、そういうものを販売したり、交換したり、そういうものは今後どんどん出てくるのではないかなと思ひているというのがあるので、これが営業行為的なものなのか、非営利的なものなのかとか、境目がすごく難しいのではないかなと思ひるので、その辺りも話す必要があると思ひます。

あと一方、我々のMetaverse Japanで話しているのが、仮想空間は世界とつながっているというところがあります。ですので、国内の市場だけを守るとかそういうことではないと思ひているので、国内のプラットフォームの中でこういう規制がありながらも、グローバルにおいてどうなのかみたいなのところもあるので、何となくそういうところも1つ考えておくべきことなのかなというのが、私が今お話をしている思ひ次第です。

以上となります。

○田村委員長 現実の移り変わりについての御指摘ありがとうございました。

ほかはいかがでしょうか。せきぐち委員は、お話ししたいことがございますでしょうか。では、どうぞ。

○せきぐち委員 私も保護範囲を広げるといふことにはとても賛成で、現状、まだ市場と

してこれからだからこそ、いろいろルールが決まることで市場としても盛り上がっていく可能性が広がるのかなと思っております。もちろん広げることで管理する範囲が大変というのはあると思うのですが、間違いなく今後広がっていきますし、定義という部分では、確かに仮想空間とかメタバースという言葉を使わないほうがいいかなとは感じております。

アップルビジョンプロ、アップルが出している製品とかですと、現実とメタバースというデジタルの3Dのものがすごく交差していくというものも出てきて、多分、今後すごく広がる可能性があるのですが、機能を持てるデジタルというものというか、その辺りの定義は皆様の知見を出しながら慎重に決めていくのがいいのかなと思っております。ありがとうございます。

○田村委員長 留意すべき事項について、どうもありがとうございました。

相澤委員、お願いいたします。

○相澤委員 仮想空間と言った場合の1つの問題として、プラットフォームが幾つもありますね。VRChatだとか、クラスターだとか。それぞれによってユーザーがアップロードしたものに対する権利を、プラットフォームがどう扱っているかについては調べてみる必要があります。ただし、意匠の議論では、現実の仮想空間とはもう一段抽象度を上げたレベルで議論ができるといいのかなと。それでアナログとかデジタルというような話を先ほど申し上げました。

○田村委員長 留意すべき事項について、どうもありがとうございました。

ほかはいかがでしょうか。影広委員、お願いいたします。

○影広委員 今の議論に関係するかと思うのですが、デジタルでモデルがあるというのは、特に産業系はもう既にあつたりするのです。弊社の場合、日立でやっているとお付き合いしている鉄道会社さんとかは、車両のCADデータはもう既にデジタルで持っていらっしゃっていて、それを仮想空間に持っていけば、メタバースの中にその車両が出ると。それを自分たちの業務で使うには全く問題ないと思うのですが、それが例えば第三者が仮想空間でまねをするのか、何かしらの形でその車両を出現させたときに、その権利はどうなるのかとか。この理屈で言うと、機能させなければいいということなので、多分、オーケーということになると思うのですが、そこら辺がだんだんこれから、例えば鉄道は趣味性が高い方が多いので、あの車両のこのモデルはすごく高い値段で欲しいとか、そういう世界が出てくるかなとは、聞いていてちょっと思いました。

以上です。

○田村委員長 注意すべき事項について、どうもありがとうございます。

ほかはいかがでしょうか。小川委員、お願いいたします。

○小川委員 パッケージデザインの現状について少しだけ御紹介します。

A I の活用はどんどん進んでいまして、プロンプトを入れるとどんどんデザインが出てくるといふ、現状の商品のデザインを入れてそのバリエーションをつくったりとか、関連意匠に近いものというのがかなりやりやすくなっていると。ただ、まだ日本語がうまく出ないとか、このブランドでつくってくれといっても、なかなかうまく出ないという、そのレベルですけれども、多分、それも1、2年後にかなり技術的に進化してできるのではないかと考えていまして、今問題になっているものというのは、まさにこの1、2年で大きく問題になるのだらうなと思います。

仮想空間の前に、オープンかクローズかという問題がありまして、Midjourneyなどは、つくったものがみんな見られる。そうすると、こんな面白いものをつくったよと。それをまた誰かがプロンプトを持ってきてつくってみたいな、そういう作り方があって、それは選べるのです。オープンでいいのか、クローズでいいのか、選べるのですけれども、オープンの文化があるという、これがちょっとややこしいかなと思っています。

これが悪いことなのかどうか分からないのですけれども、そこで面白いものができて、実際にそれを企業が商品化しようと。このデザイン、いいねとなったときに、公開されてしまっているの、それはいいのか悪いのか。

例えばゲータレードがアメリカで、自分が好きなボトルをA I でどんどんデザインできる。それを買えるのです。こういうことをゲータレードは始めているのですけれども、そうするとみんなが見られてしまう。すごく人気があるデザインを商品化しようとなったときに、また違う問題が起こるのではないかなと思っています、仮想空間に行く手前の、生成A I でつくるといふ段階で、オープンに何かをみんなで作っていくという現象が起きている。これがちょっとややこしいかなと思っています。

以上です。

○田村委員長 現実の注意すべき事項について、どうもありがとうございます。

ほかはいかがでしょうか。大体出尽くしたようですかね。それでは、事務局から今の注意すべき事項等について御回答があれば、お願いいたします。

○吉田意匠制度企画室長 事務局から1点、皆様の御意見の中で一番多かったのが、やは

り仮想空間をどのように定義するかという問題、あるいは今後の検討におけるスコープをどのようにするか、このような御指摘をいただきました。

仮想空間の定義につきましては、非常に難しいところがございますけれども、我々事務局としましては、例えば令和2年に経済産業省で調査事業をしておりまして、その報告書に次のような定義がございます。「多人数が参加可能で、参加者がその中で自由に行動できる、インターネット上に構築される仮想の三次元空間」、このような定義がなされているというふうには承知してございますけれども、そのような定義も参考にしながら、これまで検討を進めてきたところがございますが、やはり定義、あるいは解釈につきまして一義的なものではない、様々な考え方があると承知してございます。

本日初回でございますので、皆様の御意見を様々賜りながら、今後この論点につきまして、特にスコープとの関係、この論点に係るスコープをどのように含めていくべきか否か、本日いただいた御意見を踏まえつつ、仮想空間の定義とは、またそれとは別に、今後の検討のスコープにつきましても検討を深めていきたいと考えてございます。次回以降、事務局から調査研究、あるいはヒアリングの調査結果を御報告するとともに、今後の意匠制度見直しの必要性、あるいは許容性、それから制度的措置の方向性につきましても、それぞれの方向性、考え方を事務局としてお示しする予定でございますけれども、その際に併せまして、本日御指摘いただいたような論点の具体的な検討対象、スコープにつきましても事務局の考え方を御提示させていただきたいと考えてございます。

以上でございます。

○高瀬制度審議室室長補佐（総括） 私からも補足をさせていただきます。

吉田から説明ありましたことに加えまして、本日この場で様々な御意見を頂戴したところでございます。私のほうでこの場でお答えできる範囲で申し上げます。

まず実態把握でございます。実態把握、あるいは収益モデル、こういった話があったところでございまして、ページ7のほうに大きな意味での市場動向、こういったところはございます。他方で、ヒアリングのところでも書かせていただきましたように、クリエイターの方やプラットフォーマーの方、あるいはリアルでビジネスをやっている方、クロスでやられている方、そういった様々なプレーヤーがおられるといったところが、こちらの仮想空間論点の特徴かなと思っているところでございます。

そういったことから、次回、そういった実態につきましては、我々特許庁側からお答えできることもありつつも、こういった形でお答えすればいいのかといったことは工夫しな

がら御説明できればと思っているところでございます。

また、グローバルな動きについていかがかといった御指摘もあったところでございます。こちらは、ページ21に各国の制度の在り方、こちらについては調査研究などもお示しさせていただいているところでございます。あわせまして、法の適用といったところでいいますと、御案内のとおり、釈迦に説法でございますけれども、属地主義との関係もでございます。仮想空間には国境がないということもありまして、仮想空間のどのことについてどの国の法律が適用されるかといったところは、属地主義との関係で問題になるのかなと思っております。

あと、意匠権を含む産業財産権で属地主義につきましては判例、BBS事件もありますし、特許権の効力は当該国の領域内においてのみ認められると判示しているところでございまして、この判示は同じく産業財産権である意匠権にも及び得るとは考えているところでございます。

あと、先ほど御挨拶の中でもありましたけれども、特許制度小委員会を今まさに開催しているところでございまして、特許法で国境をまたいだネットワーク関連発明等に係る侵害行為について、どのように国内法を適用させるべきか、その制度の在り方について、経済的効果、あるいは技術的効果に着目しながら検討しているところでございます。

このような他法域の動きもにらみながら、意匠権の属地主義の在り方についても検討する必要があると思っているところでございます。

その他、保護のニーズがどうなのかですとか、回り回ってクリアランス負担がどうなるのかですとか、既存の制度の枠組み、意匠法も130年の歴史がございますけれども、それとの整合性がどうなのか、類否をどう考えるかですとか、あるいは喫緊性の話、適時性の話、こういったところもあると思っているところでございます。

あわせて、制度の検討とともにパラレルで手続の簡素化、あるいは啓発の在り方、こういったところも必要と御指摘いただいているところでございまして、こういったことも丁寧に検討しなければいけないと思っているところでございます。

以上、今この場でお返しし切れないところもございますけれども、まずもって事務局として、いずれもいただいた御指摘を受け止めた上で、次回以降しっかりと整理して、お示しできればと思っているところでございます。

私からは以上です。

○田村委員長 それでは、ちょうど時間もよいところになってまいりましたので、本議題

につきましての本日の自由討議は以上とさせていただきます、また次回以降、御検討いただければと思います。

② 生成A I 技術の発達を踏まえた意匠制度上の適切な対応について

○田村委員長 それでは、議題を変えまして、次に、生成A I 技術の発達を踏まえた意匠制度上の適切な対応について、事務局から御説明をお願いいたします。

○吉田意匠制度企画室長 私から御説明を差し上げます。次のページ、28ページを御覧ください。

この生成A I の論点につきましても、政府全体及び特許庁におきまして、これまで検討や取組を進めてきているところがございますが、こちらはその内容や経緯を取りまとめたスライドでございます。具体的には、政府全体といたしましては、内閣府におきまして、令和5年10月にA I 時代の知的財産権検討会が設置されて以降、生成A I と知的財産権をめぐる様々な論点につきまして、議論がなされております。その中では、意匠の論点につきましても検討がされており、今年の5月に中間取りまとめが公表されているところがございます。

こうした中、特許庁におきましても、今年の3月から6月に開催した政策推進懇談会におきまして、生成A I により短時間に大量のデザインが生成、公開されることで生じ得る論点につきまして、有識者の皆様に御議論いただき、6月にその中間整理を公表しているところがございます。

続きまして、29ページでございますが、A I 時代の知的財産権検討会における検討を経て、今年の5月に公表された中間取りまとめのうち、意匠に関する論点の検討結果をおまとめしたものでございます。現行の制度を踏まえ、学習、生成、利用の各段階における意匠法の適用関係を整理した結果、生成A I と意匠法に関する幾つかの論点については、一定の帰結が示されておりますが、その一方で、新規性及び創作非容易性の要件を基礎とする意匠制度において、A I 技術の急速な発展がどのような影響を与えるかという点につきましては、引き続きの検討課題とされております。

続きまして、30から31ページでございますけれども、こちらはA I によるコンテンツ生成技術の動向でありましたり、生成A I の市場規模に関する予測についての御説明でございます。また、32ページは、デザイン創作における生成A I の具体的な利用プロセスにつ

いて、参考情報としてお示ししたものでございます。

続く33ページから35ページまででございますけれども、こちらはデザイン創作における生成A Iの利用拡大とともに指摘されております懸念についての御説明でございます。

まず33ページでございますけれども、ここでは生成A Iを利用した自動車のデザインの生成プロセスを例としてお示ししております。このように既存のデザインを学習させた生成A Iを利用することで、既存デザインの創作者以外の第三者もまた、既存デザインに基づいたデザインを短時間に低コストで大量に生成し、公開することが可能となりつつあります。

34ページでございますが、従来におきまして、このように第三者が自動車のような特定の製品等の新しいデザインを予測し、これを手作業で作成し、公開する、こういったことは行われておりました。もっとも、現在では、生成A Iを利用することにより、新たなデザインを予想することも可能でありますところ、第三者が新たなデザインの予想において生成A Iを利用した場合、生成・公開できるデザインの数もまた飛躍的に増加すると考えられます。

35ページでございます。このような第三者による生成A Iを利用したデザインの大量生成・公開は、意匠登録出願との関係で何らかの問題を生じさせるのではないかと御指摘がされております。例えば、既存のデザインの創作者が、既存のデザインのモデルチェンジとして新しいデザインを創作し、意匠登録出願したケースについてでございます。このケースにおきまして、出願の前に第三者が既存デザインに基づき生成A Iを利用して予想デザインを生成・公開していたとしますと、この予想デザインによって既存デザインの創作者が出願した意匠は、意匠の登録要件の1つでございます新規性を喪失する可能性がございます。その結果、既存デザインの創作者が出願した意匠は、意匠登録を受けられないおそれがあるのではないかと御懸念が指摘されているところでございます。

36ページ目は省略させていただきまして、37ページでございますが、こうした御懸念も含めまして、先ほど申し上げました特許庁政策推進懇談会におきましては、本論点について御議論をいただいたところでございます。政策推進懇談会で示された今後の検討の方向性について御紹介してございます。

具体的には、デザイン創作における生成A Iの利活用に関する実態や懸念について調査研究を行い、その実情を整理する必要があるとの御指摘がございました。また、この調査研究にとどまらず、I D 5など日米欧中韓の主要五庁や民間の知財会合における議論の場

も活用しながら、国際的な動向等について情報収集を行う必要があるとの御指摘もございました。

その上で、生成A Iと意匠法との関係で取り組むべき課題を明らかにし、時機を逸することなく、措置を行う必要があるとの方向性が示されていたところでございます。

38から40ページは割愛させていただきまして、41ページでございます。したがって、特許庁では、生成A Iを利用したデザイン創作の意匠法上の保護の在り方を検討する際の基礎資料とすることを目的としまして、調査研究を現在進めているところでございます。本調査研究の主な調査項目でございますが、こちらにスライドにお示ししてございます1から3でございます。

まず1点目、国内の企業やデザイン事務所を対象に、生成A Iを利用したデザイン創作の実態や問題意識等について、情報収集のためのアンケート調査やヒアリング調査を行ってございます。

2点目でございますが、海外における知財の保護の状況等を把握するために、海外の有識者へのヒアリング調査を行ってございます。

3点目につきましては、デザインの創作に資する生成A I技術の実態等について、情報収集をするためのアンケート調査やヒアリング調査を行ってございます。

こちらの調査研究でございますが、来年3月に報告書として、本調査の請負事業者により取りまとめられる予定でございますので、この調査結果につきましては、4月以降の本委員会におきまして事務局から御報告をさせていただいた上で、その内容に基づき御議論いただきたいと思いますと考えてございます。

42ページでございます。生成A Iと意匠法に関し今後検討が必要と考えられる論点（案）についてのスライドでございます。先ほど冒頭で申し上げましたとおり、内閣府のA I時代の知的財産権検討会においても、生成A Iと意匠法に関する幾つかの論点については検討がなされており、一定の考え方が示されたところではございます。また、特許法の分野におきましては、令和6年5月、特許法に規定する発明者は自然人に限られるとするダバス事件第一審判決が出たところでございますけれども、生成A Iと意匠法に関する検討におきましても、この特許法やその他の知的財産法における検討状況も注視する必要があると考えてございます。

以上を踏まえまして、生成A Iと意匠法に関し今後検討を要する論点（案）につきまして、事務局として考えられるものをここに挙げてございます。

例えば、生成A Iを利用して生成されたデザインは、意匠法に規定する意匠に該当するかどうかという問題。あるいは、生成A Iを利用して生成したデザインの創作者に関する問題。また、先ほど御紹介しました生成A Iにより生成されたデザインの大量生成、大量公開の問題に関連する論点でございますけれども、生成A Iを利用して作成したデザインが、新規性や創作非容易性の判断の根拠資料、いわゆる引例と呼んでございますが、この引例となり得るかといった問題や、あるいはそうしたデザインを新規性喪失の例外として扱うべきか否かといった問題。それから、生成A Iの技術進展によって、意匠の登録要件の1つでございます創作非容易性の判断は影響を受けるのかどうかといった論点などをこちらでは挙げてございます。

なお、先ほど御紹介した調査研究におきましても、これらの論点に関する情報収集を現在進めているところでございます。

43ページは割愛させていただきまして、44ページでございますが、以上を踏まえまして、本日の意匠制度小委員会において御議論いただきたい事項を御説明申し上げます。

今後、生成A Iの発達を踏まえた検討課題及びこれに対する制度的措置の方向性について、検討を進めていただくに当たりましては、その前提といたしまして、まず、生成A Iを利用したデザイン創作の実態や懸念を把握することが重要と考えてございます。そこで本日は、こうした実態や懸念につきまして委員の皆様、それぞれの御専門のお立場から、2つの観点で御意見を賜ればと考えてございます。

まず1点目でございますが、生成A Iを利用したデザイン創作や実態、あるいは懸念について、何か特に考慮すべき事項がないか。こちらは44ページの中段の①に記載した事項を念頭に御意見をいただければ幸いです。

2点目といたしましては、42ページで先ほど御紹介しました生成A Iと意匠法に関する論点につきましても、そのほかに何か検討すべき論点や課題がないかどうかにつきまして、御意見があれば頂戴したいと考えてございます。

以上、生成A I技術の発達を踏まえた意匠制度上の適切な対応に関する御説明となります。

○田村委員長 それでは、ただいまの生成A I技術の発達を踏まえた意匠制度上の適切な対応に関する事務局からの御説明に関しまして、御意見、御質問等のある方はいらっしゃいますでしょうか。黒田委員、どうぞよろしくお願ひいたします。

○黒田委員 御説明いただきまして、ありがとうございます。今回議論すべき前提とし

て、そもそも、生成A Iを利用したデザインと、そうでないデザインを、果たして区別できるのだろうかというところが極めて大きな問題になるのではないかと考えています。仮に、何か特別な方法で区別できたとしても、それは一般の企業がクリアランスをやるときに普通に利用することで区別ができるのかというところまで検討しなくてはいけないかなと考えています。

なお、ダバス事件では、発明者の欄にあえて人工知能と書いたからA Iを利用したことが分かったものの、普通はそういうことはしないと思いますので、この事件のようにうまく区別することはできないように考えています。

あと、A Iの関与の仕方というのも、場合によっていろいろあるのではないかと考えていまして、例えば、最初の基本的なアイデアだけA Iに関与させて、そこからは自分で創作する場合とか、ほぼほぼA Iに頼る場合とか、完全にA Iにやらせる場合とか、いろいろな場面があるのではないかと考えていますので、それを区別して、ここまでは保護し、ここからは保護しないという方針なのか、それとも全部保護しないのか、あるいは全部保護するのか、そういうことの整理も必要なのではないかなと思いました。

以上です。

○田村委員長 留意事項について、どうもありがとうございました。

ほかはいかがでしょうか。バヒス balan 委員、お願いいたします。

○バヒス balan 委員 ありがとうございます。先ほど紹介があったとおり、ほかの知財法の動向については注視する必要があるかなと考えておりまして、特に42ページにあります意匠該当性とか創作者、引例適格性、新規性喪失の該当につきましては、特許法でも同じような議論が必要になってくると思うので、そこについては特許法のほうでどういった議論がなされているのかというところを適宜御開示いただいて、そこも含めて検討する必要があるのかなと思います。

他方で、特許法と意匠ではちょっと違うところもあると思いますし、デザインだったら、もっとA Iを利用するとすごく大量のデザインが出てきてしまうというところは違いとしてあるかと思っていますので、そこら辺の違いも踏まえた検討をすべきかなと考えております。

また、特許だけではなくて、著作権の関係でも、ありふれた表現については著作物にはならないということがありますので、そのありふれた表現の中に、生成A Iを使った表現を含めて判断するのかどうかとか、そこら辺の整合性も考える必要があるのかなと考えております。

また、生成A Iについては、意匠該当性の、意匠は自然人によるものに限られるかという論点がありますけれども、これまでいろいろなツールを使って、自然人もいいデザインをつくってきたわけで、そういったこれまでのツールとA Iは何が違うのかというところも、検討しなければいけないかなと思っています。

客観的に、先ほど黒田先生がおっしゃったとおり、ぱっと見、全然分からないではないかという問題もあると思いますし、どこまで人間が関与したら自然人による発明になって、どこまで独立していればA Iによる発明になるのかという、どの程度の創作、ここは事実認定の問題になるのかもしれないですけれども、そこら辺も議論しておいたほうがいいのかなと思っています。

以上です。

○田村委員長 議論すべき事項について、どうもありがとうございました。

ほかはいかがでしょうか。どうぞ、相澤委員。

○相澤委員 実際に、今、生成A I自体は、デザインの現場で相当利用されているという実感があります。なので、35ページに書いてある例というのが、すごくナイーブな感じの例で、デザイン側は人だけで、ちょっと悪意のある人が生成A Iをそのまま使って、その結果を出すみたいな感じになっています。実際には、デザインのプロセスで、何度も何度もデザインを試行錯誤で作りながら、それに手を入れながら、選択をしながら、そして最終の形をつくるということが行われているので、そういう意味では、かなりポジティブな形で生成A Iが使われていると思います。その流れは止まることはなくて、基本、生成A Iはデザインのプロセスの中で相当な役割を果たしていくに違いないと思っている次第です。

最終的な出来上がりは、最先端のものでは、もはや人か機械かの区別はつかないという状況にあります。人の手を入れながら、出来上がってきたものは、ある意味、人とA Iとの共同の産物として認めていっていいのではないだろうかと何となく感覚的に思うわけです。

実際、生成A Iが使われている広告とかも、あえてそこに生成A Iを使っていますとかは書いていないのです。だから、今はもう既に世の中に相当出回ってしまっているというのが実際でありますので、そこは区別して扱うということを頑張り過ぎると、議論が落ち着かなくなってしまうという懸念があります。

なので、このまとめ方に関してアイデアはないのですけれども、生成A Iはデザインの

プロセスでもう使われているのだということを知り、話をまとめていくというのがよろしいのではないかと考えている次第です。

以上です。

○田村委員長 現実の過程についてお知らせいただき、どうもありがとうございます。

ほかはいかがでしょう。加藤委員、どうぞ。

○加藤委員 ありがとうございます。まず、技術発展が急速に進んでおりまして、皆さんのお話のとおり、近い将来に多くの事業者の課題、懸念事項となると想定されますが、現時点で、私どもが知っている限りでは、まだ多くの中小企業において自分自身の課題として認識するまでには至っていないというところがございます。

春にいろいろ中小企業の経営者にヒアリングを行いましたけれども、一部の業界内では、先ほどもありましたが、今後懸念すべき事項として話が出始めていると聞いております。また、あるデザインが、従来の方法によるものか、生成AIによるものかを見極めるのは、その業界のプロでも難しいとおっしゃっていただきました。皆さんがおっしゃっていたとおりです。

以上を踏まえて、これまでどおり、自然人の創造物を意匠権の登録要件とすることに異論はございませんが、どの程度の生成AIの創作への寄与を許容するのかなど、実態に即して、生成AI技術の進展を阻害することがないように考慮の上、時間、労力をかけて生み出したデザインやその権利が適正に保護されるよう、引き続き英知を結集していければと思っております。

以上です。

○田村委員長 どうもありがとうございます。

続いて、松本委員、お願いいたします。

○松本委員 ちょっと質問というか、現状の意匠法で考えた場合についてでも、ちょっと問題があるなということを考えておるわけなのですが、29ページの示された帰結というところで、現在のところ、AIにデータを食わせてしまう行為については違法ではない。もちろん、今、意匠権を持っている人たちも、1枚の画像になってしまえば意匠権の権利が及ぶことはないので、物品の実施とかでなければ侵害にはなりませんので、これはもちろんAIの引用するデータに全部なり得るわけです。そこから、生成AIがつくったものについても、3Dとかそういう本当の物でない限りは全部合法ということになってしまうのです。

その場合、今現在だと、マッキントッシュに搭載されているソフトウェアに標準装備として、生成AIソフトが入っているので、全国民が登録意匠、例えばロボットというプロンプトを入れると、新しいロボットが出てくる可能性があるのですが、3年以上という制限があれば不正競争防止法でいけると思うのですが、そうでないものについては、自然にAIが出してきてしまう。それを選択すれば、それがそのまま絵となることができるわけです。それを物として製造するかどうかは別として、そういう事態はどんどんできてくるわけですので、今度は逆に、意匠登録したい人が登録しようと思ったら、創作非容易みたいなことで登録できない可能性はもちろんある。私たちが弁理士として一般の人たちが侵害にならないようにということで、意匠法では侵害とは言われないけれども、ちょっと変えておいたほうがいいですよねといったとすると、すごくたくさんいろいろな意匠ができてしまって、それがどうなるのかというのは、ちょっと懸念材料ではあるかなとは思っています。

以上です。

○田村委員長 どうもありがとうございます。では、後でお答えをいただくことにいたします。

ほかはいかがでしょうか。小川委員、お願いいたします。

○小川委員 実際にどのように使っているかということで、AIでつくる場合、今、大体大きく2つあって、アイデアをばあっと出して、そこからデザイナーが、これ、面白いねと完成させていくというパターンと、部品というのですか、ここだけAIでつくって、ここにはめ込むという、パーツをつくるという、この2パターンがあるのですが、いずれにしても、AIがつくったかどうかを判断するのは極めて難しいという技術的な側面があります。

今度、企業側で言うと、これ、AIでつくったのですよといって話題にしたい企業と、今、AIでつくったと言っていいか分からないので、言いませんという企業と、2つに分かれている。こんな現状でございます。

○田村委員長 どうもありがとうございました。

影広委員、お願いいたします。

○影広委員 今の御議論に関係してきて、やはり機械学習をしてモデルをつくるとなると、既存のコンテンツを覚えていますので、それに似たものが出てくるのは当たり前だと思うのです。だから、多分、見分けがつかないものが出てくるのだよねというのが、そもそも

のこういうものの原理原則だろうと思います。

その中で、どうやって意匠権とかをやっていくかというのもあるのですが、一方で、例えば33ページで、第三者の方がいっぱい大量生産されると思うのですが、でも、この人は、あるアイデアとかテクニックを使って、多分A Iを使いこなして生産するのですよね。それはそれで1つの創作かなとも思うので、そこら辺との兼ね合いはどうしていくのだろう。

大量生産されたものが、例えば似ているものをたくさん一気に登録するのは駄目よとか、そういう判断にするのだったら、例えば似ているという定義をどうするのかとか、そこら辺は非常に悩ましいだろうなと思っています。

あとは、御参考ですが、日立製作所では、生成A Iでつくったコンテンツは自分で注釈文を入れるという社内規定があります。なので、社外向けのコンテンツをつくったときに、もしそれを使った場合は、ちゃんとパワーポイントの下のほうに注釈を入れるルールに今しています。

以上です。

○田村委員長 どうもありがとうございました。

ほかはいかがでしょうか。野田委員、お願いします。

○野田委員 J I P A意匠委員会の野田です。御説明ありがとうございました。また、いろいろな御意見も聞かせていただいて、ありがとうございます。

私からは、今までもお話がありましたが、企業が今どんな感じで使っているかということと、そのメリット、デメリットと、気になる点をお話しさせていただければと思います。

まず、デザイン創作過程における生成A Iの利用は、もうお話がありましたが、実際に使っております。ただ、生成A Iのみで手放しでデザインをつくるというよりは、生成A Iとデザイナー、人が共創といいますかインタラクションしながら、アイデアを行き来して、実際にデザインをつくり上げたというところで、時計の事例など見られております。

この生成A Iの利用具合は各社ばらつきがあるように感じておりまして、それは会社の特色といいますか、様子見なところもあれば、積極的に使っていくところもあるというのが実情かと思っています。

生成A Iというところかなり広く、文章や音楽などもあると思うので、画像生成A Iとして意見させていただきます。画像生成A Iのメリットですが、シミュレーション結果やコン

セプトから実際に絵柄といいますか、画像、デザインを生成できるということで、その回数をこなすスピードが速くなるであったり、コスト低減であったり、開発スピード自体が上がることによる先行者利益みたいなものを取りやすくなるというのがメリットだと考えております。

逆に言うと、デメリットは、簡単に画像をデザイナーではない人間がつくれますので、それこそ一般消費者の方も、既存の現実空間にあるものについてデザインを簡単に大量に生成できてしまうところかと思えます。生成できてしまう以上、それが公開されれば、この委員会でもテーマになってくると思いますが、新規性はどうするのかというところにつながってくるものと思っています。

企業としては、画像生成AIはデザイン創作をする上での1つのツールだと思っておりますし、そのツールを使って人の手が加わった上で作り上げた実際の製品に関するようなデザインは、やはり意匠権で保護したいといえますか、守っていきたいとは考えております。

○田村委員長 ありがとうございます。

続いては、オンラインで、長田委員、お願いいたします。

○長田委員 ありがとうございます。メタバースとか、いわゆる仮想空間、そういう中もそうですし、バーチャルもそうですけれども、生成AIを使ってオブジェをつくったり、キャラクターをつくったり、あるいは画像をつくったりということは物すごく増えていると思えますし、逆に、それによって3Dのアセットが効率的につくれるという意味でのスピード感とか、そういうものは出てきているかなと思えます。

逆に別の言い方をすると、私たちはバーチャルな地域とか建物をつくる时候にも、あえて、今のものから少し違う形で生成AIで作り上げるみたいなこともやっているということが実際にあります。

そういうときに、私も先ほど先生方のおっしゃられていた、それ自体が悪いということではなくて、逆に、壁打ち相手とか新しいアイデアを元の発想から作り上げていくという、プロセスの中での生成AIは、非常にポジティブに受け入れているという部分があります。

ただ、もともとのそのような権利を守るとか、これは自分自身のものを模倣したのではないかというものが確かに出てくるというところはあるので、その辺をどういう範囲で切っていくのかみたいなものが非常に難しいなというのは私を感じているので、もともとは

そうになっているけれども、つくり上げたものはやはり新しいアイデアに対して発想が生まれてやっていると部分もあるので、そこを見分けるのは非常に難しいなというのが実は感じているところです。

一方、生成AIの中で何かコピーみたいなものをつくろうとしたときに、生成AI側で、これはつくれませんみたいなことを言ってきてくれるというのもあるので、逆に言うと、あちら側も結構学習をして、その辺の制限をかけてきたりとか、何かアドバイスしたりというのもあるので、そちらの進化というのも非常に興味深いなというのを、自分が思っているというような感じです。

以上になります。

○田村委員長 ありがとうございます。

ほかいかがでしょうか。せきぐち委員、お願いいたします。

○せきぐち委員 既に皆さん言われていたりとか、専門家の先生がおっしゃっているとおり、AIをどこで入れているかとか、どの程度入れているかという区別はほぼつかないというのがあって、既に活用事例によっては、私の周りのアーティストとかだと、自分のデータをたくさん学習させて、そういう活用の仕方とかも出ています。なので、判断はできないという前提で進めたほうがいいかなと思っております。

○田村委員長 ありがとうございます。ほかいかがでしょうか。

それでしたら、青木委員から御意見が事前に出てきております。もう青木委員はいらっしゃらないので、事務局のほうで代読させていただきます。

○高瀬制度審議室室長補佐（総括） 青木委員からお預かりしている御意見を事務局で代読いたします。

AI生成のデザイン関係について、主にAI生成デザインが引例となる場面での困りごとを検討するものと理解しました。まずもって実際の情報が不可欠ですが、おそらく多様なケースが想定され、ものによっては、意匠権なしで意匠情報の豊富化が行われているとみることも考えられますが、少なくとも意匠創作や意匠権を前提とした実施に係るインセンティブ等を失わせしめる場面では、何らかの手立てを用意する必要がありそうです。その場合、発見された引例が、AI生成デザインか否かを判断できないという実務上の必要性を前提とすると、資料のとおり、従来の人間予想ケースと同様に扱い、AI生成デザインか否かを区別しない方策があり得るかと思えます。そのうえで、広い意味での新規性喪失の例外ルートに乗せるのであれば、それを発動する根拠は、広い意味で出願人の意匠に

基づいた引例である、ということになりそうですが、特にA I生成デザインの場合に、この範囲や、その立証を誰がどう行えばよいのか、という点は、整理が必要となると思います。一方で、新規性喪失の例外ルートではなく、例えば業界外で業界のアクセスが期待できないデザインにつき、意匠法にあつてはそもそも引例適格性を問題にするといったルートも説明次第ではあるのかもしれませんが。

なお、A I生成デザインの区別可能性をわきに置いて、拘ることが許されるならば、前提として、現在、あるいは将来想定されるA I生成デザインが引例たりえるか、つまり理論上・実態上、3条1項各号の公知の「意匠」たりえるか、3条2項の公知の「形状等又は画像」たりえるか、という点は、詰めたいところだと思いました。これが所定の引例にならないのであれば、理論上はそもそも出願人は従来以上には困らないわけですし、これが従来の人間の生み出した引例と等価である等の整理が導ければ、それと同様に扱えることになり、区別しないことの許容性が認められると思われるためです。

以上です。

○田村委員長 ありがとうございます。ほかはいかがでしょうか。

大体出尽くしたでしょうかね。それでは、まとめて事務局から御回答できるところがあれば、御回答をお願いいたします。

○高瀬制度審議室室長補佐（総括） それでは、事務局から回答できる範囲で御回答させていただきます。

本日は生成A Iの論点につきましても非常に闊達な御意見を頂戴しまして、ありがとうございます。

まずもって、既に御指摘いただいておりますけれども、多くの委員からそれに対する反応をいただいておりますけれども、生成A Iを使ったかどうか、ある画像の作成に生成A Iを用いられたかどうか、これが特定できるかという観点につきましては、私もまさに相澤先生含めて画像生成A Iの専門家の方々にお話をする中で、生成A Iを使ったかどうか表示させる場合もありますし、A Iを使ったかどうかを特定しようとする、そういったディテクションするための動きみたいなものもある、研究されていると聞いているところではございます。他方で、特定する技術ができたと思ったらそれを回避する技術ができるといったたちごっこの要素もあるとも聞いているところでございまして、先ほどありましたダバスのケースのように、「生成A Iを使用しました」と自ら言うパターン、あるいは、委員の方からもありましたけれども、「生成A Iを使ったデザインです」と表示するパターン、あるいは、

それをあえて書かないパターン、そういったものもあるといったこともございまして、生成AIを使っているか否か、そして、それがどの程度か、そういったところを追いかけるというのはなかなか難しいということもありますし、課題解決に必ずしも資さないと思っ  
ているところでございます。

他方、34ページにもございますように、生成AIの普及を引き金にしたような形で、もともと従来人間が行っていたようなこと、デザインの予想、こういったことを生成AIにより、短時間で大量に、時によっては網羅的に、誰でもできてしまう。それによって、本来権利が取れる人が、取れなくなってしまう。そういった顕在化しつつある課題に対しては、向き合う必要があるのではないかと考えているところでございます。

また、35ページにありますような、生成AIを、本来デザインを使っている側、これは「ちょっとナイーブな図なのではないか」という御指摘もいただいているところでございまして、そういった形で、ポジティブに使われている例はごまんとあるということもありますし、邪魔する側、される側という表現が適切かは分からないのですけれども、いずれの方も使われているという前提に立って、検討する必要があると思っておりますし、むしろポジティブに使う例はありますし、それ自体を妨げる方向の検討はしていないという、そういったところでございます。

また、他法域の話につきまして御指摘もあったところでございます。まさにダバス事件は特許法の話でございますし、他法域の動きとしましては、先ほど話にありましたような、42ページのまとめにある論点でございます、意匠該当性、創作者、あるいは引例適格性、新規性喪失の例外、創作非容易性、こういったところがありまして、この中には特許法にも関わる面もあると思っております。

特許法につきましては、11月6日に特許制度小委員会を開催したところでございまして、今後も1、2か月に1回のペースで開催することを想定しているところでございますけれども、その中で、こちらの生成AIと発明の論点につきましても、避けて通れない論点だと思っております。お互いの小委員会の進捗を適時に報告し合いながら、そういった形で検討を深めていく、そういったことを想定しているところでございます。

他方で、自律的にデザインをつくることができるということと、自律的に発明ができるという、それが技術的にどちらが手前に来るかといいますと、いろいろな方に話を伺っておりますけれども、やはりデザインのほうがより喫緊性が高いのではないかと、そういった話も聞いているところでございまして、そういった前提を念頭に置きながら、検討がで

できればと思っているところでございます。

では、お答えし切れていない面もあるかなと思っているところでございますけれども、私からは以上でございます。

○田村委員長 ありがとうございます。それでは、自由討議は本日は以上とさせていただきますまして、また次回以降、御検討をお願いできればと思います。

最後に、今後のスケジュールについて事務局から御説明をお願いいたします。

○田岡総務課長 承知いたしました。御審議いただきまして、誠にありがとうございます。た。

先ほどの事務局からの説明にもありましたとおり、次回の開催予定時期ですけれども、来年の1月から2月頃を予定しております。

今回は、仮想空間におけるデザインに関する意匠制度の在り方につきまして、本日の御指摘を踏まえ、事務局から調査研究、ヒアリング調査の結果などを御報告予定でございます。事務局から御報告する内容を踏まえて、意匠制度見直しの必要性や許容性、制度的措置の方向性につきましても、具体的に御議論いただきたいと考えております。

また、先日、11月の中旬に、意匠法条約を採択するための外交会議がサウジアラビアで開催されたのでございますけれども、その結果につきましても、次回の会議で御報告できればと考えております。

以上でございます。

○田村委員長 ありがとうございます。

それでは、以上をもちまして、産業構造審議会知的財産分科会第16回意匠制度小委員会を閉会いたします。本日は長時間の御審議、ありがとうございました。

閉 会